

Asociación de Historia Contemporánea
Actas del XIV Congreso

DEL SIGLO XIX AL XXI. TENDENCIAS Y DEBATES
(Alicante, 20-22 de septiembre de 2018)

Mónica Moreno Seco (coord.)
Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)



**BIBLIOTECA VIRTUAL
MIGUEL DE CERVANTES**
www.cervantesvirtual.com

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
Alicante, 2019

Asociación de Historia Contemporánea. Congreso (14.º. 2018. Alicante)

Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018 / Mónica Moreno Seco (coord.) & Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. 2019. 2019 pp.

ISBN: 978-84-17422-62-2

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019.

Este libro está sujeto a una licencia de “Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)” de Creative Commons.



© 2019, Asociación de Historia Contemporánea. Congreso

Algunos derechos reservados

ISBN: 978-84-17422-62-2

Portada: *At School*, Jean-Marc Côté, h. 1900.

JUGAR PARA EDUCAR LA MEMORIA: INSTYTUT PAMIĘCI NARODOWEJ¹⁰⁹¹

Raúl Hellín Ortuño
(Universidad de Murcia)

La polémica memoria polaca

El IPN ha sido objeto de suspicacias y críticas desde su creación, por parte de algunos sectores de la prensa polaca y extranjera, pero, sobre todo, por los numerosos historiadores que investigan la historia de Polonia, dentro y fuera del país. En especial desde el impulso dado a esta institución durante el gobierno del conservador del partido *Prawo i Sprawiedliwość* (Ley y Justicia), Lech Kaczyński, presidente de la República de Polonia de 2005 a 2010. Desde entonces, y hasta ahora, además de otros innegables éxitos en sus actuaciones, no hay duda de que el IPN ha logrado uno de los objetivos principales desde su creación, ha conseguido dejar una profunda huella en la memoria y el discurso histórico de los polacos, que eso sí, no siempre es recibido y asimilado del mismo modo por los distintos sectores de la sociedad.

El doctor Rafał Stobiecki, que en el año 2010 ocupaba el puesto de jefe del Departamento de Historia de la Historiografía de la Universidad de Łódź, advertía ya de las críticas que esta institución recibía por parte del mundo académico ajeno a ella¹⁰⁹², con respecto a la defensa de una sola realidad histórica polaca, la que desde el IPN se intenta -y en gran medida logra- difundir y arraigar en la tradición polaca e incluso llegar a exportarla al exterior¹⁰⁹³.

Stobiecki, prevenía de la necesidad de agilizar en la creación de un debate amistoso y colaborativo, entre los investigadores del IPN y el resto de académicos e investigadores polacos¹⁰⁹⁴ -algo ya visible hasta para el público normalmente ajeno a estos debates¹⁰⁹⁵- en el que compartir ideas además de ser capaces de evaluar los logros del IPN y precisar nuevos objetivos. Este investigador se identificaba como crítico con los métodos del instituto, sobre todo en lo referido a

¹⁰⁹¹ Esta comunicación ha sido realizada en la línea de los trabajos del Grupo de Investigación E030-01 «América y España. Ayer y Hoy» de la Universidad de Murcia.

¹⁰⁹² Kamil ŚMIECHOWSKI y Przemysław Piotr DAMSKI (eds.): «Życzliwa krytyka, nie krytykanctwo», HISTMAG, (2010), (<https://histmag.org/Zyczliwa-krytyka-nie-krytykanctwo-Prof.-Rafal-Stobiecki-o-IPN-ie-4993>).

¹⁰⁹³ *Poland in the hearth of the European History*, es el título del encuentro anual que el IPN realiza para profesionales de la educación en historia de toda Europa, normalmente en Varsovia. El instituto organiza una convivencia repleta de actos para instruir a los asistentes en la historia polaca y de qué manera deben difundirla en sus países de origen: <https://pamiec.pl/pa/edukacja/poland-in-the-heart-of>.

¹⁰⁹⁴ Muestra de que los desencuentros entre los historiadores afines al IPN y el resto de los investigadores sigue vigente hasta prácticamente nuestros días, fue la decisión tomada por Andrzej Duda presidente de Polonia, asesorado por el *Instytut Pamięci Narodowej* en el año 2016. Este decidió iniciar una ofensiva contra el prestigioso historiador polaco-estadounidense Jan Gross, con el fin de retirarle la Orden del Mérito, reconocimiento otorgado a los ciudadanos extranjeros por su rol cooperador entre Polonia y las demás naciones. Todo esto provocado por las publicaciones de este investigador sobre el comportamiento de los polacos con el pueblo judío durante la Segunda Guerra Mundial, en las que el afirmaba que un gran número de polacos delató a judíos ante las autoridades alemanas y por tanto los primeros fueron responsables de muchas muertes durante la guerra. Jo HARPER: «Poland turns history into diplomatic weapon», *Politico*, (2016), <https://www.politico.eu/article/duda-poland-holocaust-history-walesa-gross/>.

¹⁰⁹⁵ Yair LAPID: «Israel y la nueva ley polaca», *El País*, (2018), https://elpais.com/elpais/2018/02/03/opinion/1517663875_241481.html.

los proyectos educativos del mismo, algo que para él adquiere mayor importancia al tratarse esta institución de la monopolizadora prácticamente por completo, del apoyo del Estado y otras instituciones como la iglesia, muy cercana al gobierno de Kaczyński. Además, se percató ya entonces, de una crisis metodológica entre historiadores a los que no les importaba emplear métodos anticuados para hacer historia, basándose en el heroísmo y sacrificio de su pasado, relacionados de alguna manera con el IPN. Y los que se esforzaban en adaptarse a los métodos empleados dentro de su contexto europeo, una visión más crítica de la historia, repleta de nuevos debates anteriormente inimaginables y no sólo hasta 1989.

Instytut Pamięci Narodowej, un proyecto educativo nacional

El Instituto de la Memoria Nacional fue constituido por la Ley del 18 de diciembre de 1998 en el *Sejm* (parlamento polaco). Esta institución mantiene abiertas sucursales por todo el territorio nacional e incluso delegados en las oficinas del Instituto de Cultura Polaco, repartidos por toda Europa y Estados Unidos. Dentro de Polonia, la mayoría de las delegaciones se concentran especialmente allí donde se cometieron los mayores crímenes contra el pueblo polaco durante el siglo XX. Desde estas sedes desempeña funciones tan relevantes como la recopilación y gestión de la documentación de los cuerpos de seguridad del estado de 1944 a 1990, la investigación de los crímenes nazis y comunistas cometidos contra el pueblo polaco de 1917 a 1990, la búsqueda de los cuerpos de los polacos asesinados que lucharon por la libertad en Polonia contra los regímenes totalitarios que la ocuparon, la organización de los eventos conmemorativos de acontecimientos históricos polacos, la puesta a disposición de los investigadores de la documentación que gestiona y los trabajos científicos que de ellos emana. Por último, una de las tareas más relevante y también más polémica de esta institución es la de la educación pública, en los valores que ellos defienden.

Considerablemente implicado con fomentar el conocimiento de la sociedad de la historia de su nación, a través de un discurso histórico capaz de ser asimilado por la memoria de todos los polacos, el instituto realiza cantidad de actos de carácter educativo. Conferencias, jornadas, concursos escolares, investigaciones, publicaciones, cursos de formación para profesorado y confección de juegos de mesa y juegos digitales capaces de instruir de alguna manera sobre la historia polaca a todos los públicos, desde los más pequeños que no vivieron dicha historia hasta aquellos que aprendieron a vivir en ella.

Esta institución dispone de una página web¹⁰⁹⁶ muy trabajada desde el punto de vista de la difusión de sus contenidos, que, en gran medida vienen a ser las actividades que el *IPN* desarrolla en su labor divulgadora de la historia. El portal web que el instituto dedica en exclusiva a su departamento educativo¹⁰⁹⁷, es una de las secciones con más contenido y mantiene relación directa con la temática de esta comunicación.

Según esta página web, las actividades de la oficina de educación del *IPN* van dirigidas a favorecer determinadas opiniones, dentro y fuera de Polonia sobre los acontecimientos históricos más relevantes de Polonia, popularizando sobre todo la historia reciente de Polonia como elemento

¹⁰⁹⁶ *Instytut Pamięci Narodowej*: <https://ipn.gov.pl/>.

¹⁰⁹⁷ Portal educativo del *IPN*: <https://pamiec.pl/>.

de educación patriótica. Contrarrestando así, la difusión de publicaciones falsas sobre la historia de Polonia dentro y fuera del país, cuyo único objetivo para el instituto es perjudicar a la nación polaca. Entre las numerosas actividades a las que hace referencia se encuentra la divulgación lúdica de la historia, temática objeto de esta comunicación. De las distintas vertientes de este «divertido» modelo para instruir en la historia, como ya venimos anunciando en el desarrollo de esta comunicación, nos vamos a centrar en dos, los juegos de mesa y los videojuegos disponibles en la página web del instituto.

Insistir en la función pedagógica de los juegos de mesa en este somero trabajo sería una labor ineficaz, para ello ya existe numerosa y rigurosa bibliografía basada sobre todo en experiencias prácticas¹⁰⁹⁸, normalmente adaptados o transformados en juegos de simulación, y realizadas en las aulas de los centros educativos¹⁰⁹⁹, que en su gran mayoría son partidarias de los juegos de tablero como un método lúdico capaz de educar en multitud de materias. Lo que nos concierne en esta sucinta comunicación es la finalidad de la utilización de estos métodos, sin duda alguna los juegos de mesa cuentan con una buena aceptación entre todos los públicos, pero sobre todo entre los más jóvenes. Esto nos sugiere considerar que resulta más sencillo arraigar una memoria colectiva -si fuera posible y el IPN cree que sí lo es- entre aquellos que no tienen recuerdos de los acontecimientos históricos que se tratan sobre los tableros de juego. Sin duda alguna si es posible crear la memoria colectiva que el IPN intenta instaurar en la población polaca, este es el mejor modo de hacerlo y sus directivos son conscientes de ello.

Pero llegados a este punto, sería inexcusable obviar el éxito de los juegos de mesa también entre la población adulta. En el año 2015, El País Semanal dedicaba un extenso artículo¹¹⁰⁰ a Klaus Teuber, un alemán de 63 años creador de unos cuarenta juegos de mesa entre los que figura «Los colonos de Catán». Este juego fue editado por primera vez en Alemania en el año 1995, y tras veinte años a la venta se habían vendido 22 millones de ejemplares por todo el mundo, de los cuales 280.000 fueron vendidos en España, sin duda la envergadura de tales cifras en ventas de este juego de gestión de recursos, junto a los éxitos que otros juegos de mesa de temática histórica venían cosechando desde hacía décadas como el «Risk», representan por si solas, la relevancia social de los juegos de cartón en un mundo digital.

Pero este auge de los juegos de mesa no resta protagonismo alguno a los videojuegos -en este caso juegos online- como una herramienta lúdica y al mismo tiempo pedagógica capaz de educar en la historia de un país. El IPN es consciente de ello y de la repercusión mundial que estos juegos adquieren a través de la Red, por ello algunos de los juegos de mesa que este instituto ha editado cuentan con una versión digital disponible en su propia página web¹¹⁰¹, y en otras plataformas que más adelante enumeraremos.

La historiografía sobre los videojuegos en los inicios de estos, se centró fundamentalmente en los efectos negativos de estos entre sus usuarios, pero en los últimos años son cuantiosos los estudios en marcha y la producción científica que de ellos emana, sobre los beneficios de la

¹⁰⁹⁸ Véase como ejemplo de la producción científica más reciente en nuestro país. Instituto de la Juventud de Extremadura: «Juega y crece, los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades», *Junta de Extremadura*, (2017). Recuperado de internet (<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>).

¹⁰⁹⁹ José Ignacio de Frutos: *Juegos de simulación en el aula: una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*, Tesis doctoral, Universidad de Málaga, 2015.

¹¹⁰⁰ Guillermo ABRIL: «Juegos de cartón para un mundo digital», *El país semanal*, Diciembre (2015). Recuperado de internet: (www.devir.es/wp.../12/Juegos-de-cartón-para-un-mundo-digital-El-País-131215.pdf).

¹¹⁰¹ Dentro del portal educativo del IPN: <https://pamiec.pl/pa/zagraj-online>

utilización de los videojuegos como instrumento educativo, normalmente mediante experiencias en las aulas¹¹⁰², es decir con los más jóvenes. Pero no debemos olvidar que al igual que pasa con los juegos de mesa, en plena era tecnológica, los videojuegos forman parte de la vida de personas de todas las edades.

Instruir en historia, catálogo de juegos educativos

ZnajZnak (Reconocer): Este juego instruye a los participantes en la historia polaca entre los años 1918 y 1989. Consta de 132 cartas con los símbolos y personajes más representativos de la historia polaca en el siglo XX, el objetivo es que los participantes identifiquen el mayor número posible de estos símbolos. El número de jugadores puede oscilar de 2 a 16, y la edad mínima recomendada para jugar es de 10 años. Este juego dispone de una versión del juego en línea a través de Facebook, Google Play y App Store, con lo que este juego obtiene una difusión extra. Además, en la pantalla de inicio se ofrecen copias gratuitas del juego de mesa para los centros educativos que las soliciten y se indican las tiendas donde se puede encontrar el mismo.

El juego está solamente disponible en polaco, teniendo en cuenta la fácil accesibilidad a internet en pleno siglo XXI desde cualquier rincón del mundo, limita bastante la difusión de su contenido, sin embargo, se trata de un juego sencillo y no es totalmente necesario conocer el idioma para echar una partida. Los símbolos que aparecen en el juego cuentan con explicación individualizada y en esta ocasión, aunque algunos son fácilmente identificables para un público no polaco, el *IPN* descuida verdaderamente, la función difusora y educativa del juego.

ZnajZnak-Felismered? (Reconocer - ¿Reconoces?): En 2011, el *IPN* puso a la venta *ZnajZnak*, mencionado anteriormente, del que pronto llegó a vender 80.000 copias. Este año 2018 se ha publicado una edición especial de este juego dedicada a la historia común entre Polonia y Hungría. Se trata de una herramienta educativa basada en el reconocimiento de símbolos, el lenguaje de las imágenes es universal. El ganador del juego es aquel que identifique más símbolos correctamente, de las 132 cartas del juego. Los símbolos y sus descripciones -aportados en cartas auxiliares- han sido preparadas por especialistas de la Oficina de educación del *IPN*, el Comité Nacional de Memoria Nacional de Hungría y del Instituto Húngaro de Varsovia. La finalidad del juego según la información aportada en el portal web del *IPN*, es contribuir al conocimiento de los polacos sobre la historia de Hungría, y a los húngaros sobre la historia de Polonia. Pueden jugar de 2 a 26 personas simultáneamente y la edad recomendada para jugar es a partir de los 10 años.

ZnajZnak-Sport (Reconocer-Deporte): se trata de otra variante de *ZnajZnak*, en el que los jugadores pueden aprender sobre la historia del deporte polaco de 1918 a 1945. El juego consiste también en reconocer símbolos y personajes repartidos en 63 cartas, en el que podrán participar de 2 a 8 jugadores y la edad recomendada de los jugadores es a partir de los 10 años.

ZnajZnak -Monte Cassino (Reconocer-Monte Casino): Perteneciente igualmente que los anteriores a la serie de *ZnajZnak*, trata sobre una de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial y del heroico esfuerzo de las tropas aliadas, incluidas las polacas, durante la

¹¹⁰² Véase como ejemplo. Iñigo MUGUETA *et al.* (coords.): «Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Ages of Empires», *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32 (2015). Recuperado de internet: (www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/produccion/19.pdf).

batalla. Cuenta con 133 símbolos repartidos en 10 cartas, representando armas, escudos de unidades que participaron en la batalla, personajes relevantes durante la batalla y las fechas más importantes de la contienda, todos ellos cuentan con una explicación que se debe leer en voz alta en caso de no acertar en su identificación. Los jugadores deben identificar el mayor número de símbolos posible para ganar la partida. Este juego es para dos jugadores y la edad mínima sugerida para jugar es de 10 años.

Miś Wojtek (Oso Wojtek): Este juego recuerda el camino que gran parte del maltrecho Ejército polaco deportado en 1939 a los territorios de la URSS, tuvo que recorrer en 1942, desde Rusia, pasando por Irán, Palestina, Egipto, Italia y finalmente, Escocia. El nombre del juego se debe, a ciertos relatos que hablan sobre la adopción por parte de los soldados polacos, de un oso de peluche al que llamaron Wojtek, como la mascota que les acompañó desde Irán hasta su destino final. Durante este camino los jugadores deben ir recogiendo objetos relacionados con su destino y su famoso oso. Pueden participar de 2 a 5 jugadores, mayores de 6 años.

Wobronie Lwowa (La defensa de Lwów): El IPN, editó este juego -que cuenta con dos variantes más- para conmemorar la resistencia de la aviación polaca frente al ataque del Ejército Rojo en la línea del río Bug, en el año 1920, durante la guerra polaco-bolchevique. Las instrucciones del juego se pueden encontrar en tres idiomas, polaco, inglés y ucraniano (Lwów actualmente se encuentra en Ucrania y su nombre es Leópolis). Se trata, de un tablero que representa un campo de batalla y en el que se enfrentan distintas fichas que simbolizan los distintos cuerpos de los ejércitos, un par de dados hacen el resto. Este juego es únicamente para 2 jugadores y la edad recomendada por los fabricantes es a partir de los 8 años.

111 *Alarm dla Warszawy* (111 Alarma en Varsovia): es otra de las variaciones de esta serie de juegos de mesa que rememoran batallas del Ejército polaco durante el siglo XX. En esta ocasión se trata de la batalla aérea entre los cazas polacos y la *Luftwaffe* alemana sobre el cielo de Varsovia en septiembre de 1939.

303: El tercero de los juegos de esta serie nos sitúa en la batalla de Inglaterra, uno de los jugadores deberá defender Gran Bretaña con los aviones de la *RAF*, entre los que se incluía el escuadrón de pilotos polacos 303, y el otro jugador atacar con la *Luftwaffe*.

La versión online del juego se encuentra traducida al inglés y checo, además cuenta con todas las explicaciones e instrucciones también en estos idiomas. Dos apartados, el primero sobre héroes de la batalla y el segundo sobre los aviones que se emplearon en la misma, ayudan en gran medida a contextualizar la trama del juego a los participantes.

Una banda sonora espectacular acompaña la partida mientras el jugador, que puede elegir entre dirigir a la *RAF* o la *Luftwaffe*, lucha contra otro participante o cuando lo hace contra la propia computadora. Los gráficos son bastante aceptables para un juego de estrategia militar y en concreto las imágenes de los aviones, son verdaderamente realistas.

303-*puzzle*: Se trata de un rompecabezas sobre los héroes de la Batalla de Inglaterra, el escuadrón de pilotos polacos 303. Además del *puzzle*, podemos encontrar en este juego un folleto educativo de 24 páginas ilustradas sobre la participación de la aviación polaca durante la Segunda Guerra Mundial.

Reglamentacja (Regulación): Este juego intenta recrear los tiempos de la República Popular Polaca, en concreto el año 1983. La tarea de los participantes es comprar lo más rápidamente posible los escasos productos que en las tiendas de la época se podían encontrar. El éxito en el juego depende del intercambio correcto de cartas (productos a comprar) entre jugadores, en la cola

de las distintas tiendas. La intención del *IPN* en este juego es recordar a los participantes, el colapso de la economía comunista. En este juego el número de jugadores es de 3 a 5, y la edad recomendada para jugar es a partir de los 10 años.

Gra edukacyjna -Polak Mały (Juego educativo -Pequeño Polaco): Se trata de un *puzzle*, que familiariza a los más jóvenes con los símbolos nacionales polacos, la bandera, el escudo o el himno nacional. El juego va dirigido a niños de 4 a 8 años.

Pamięć 39 (Memoria 39): Se trata de un juego de memoria, editado por el *IPN* con motivo del septuagésimo aniversario de la campaña de septiembre de 1939. Lo más destacable de este juego son la gran cantidad de fotografías provenientes del archivo del *IPN* y la contextualización de las mismas que los creadores del juego introdujeron en él.

La sencillez en la jugabilidad de la versión online del juego, permite divertirse y aprender sin necesidad de comprender el polaco. El objetivo es asociar las distintas cartas en el menor tiempo posible.

Kolejka (Cola): Este juego nos acerca a la vida cotidiana de los polacos durante los últimos años de la República Popular. La trama del juego consiste en que cada jugador envía a su propia familia, compuesta por cinco peones, a las colas de las tiendas para comprar los escasos productos que se podían encontrar en los comercios de esa época en Polonia. Los jugadores colocan a sus peones en las colas de las distintas tiendas, sin saber dónde llegarán los productos. La tensión del juego aumenta cuando llegan los artículos a las estanterías y no son suficientes para todos los jugadores, en este momento todos quieren ser los primeros en entrar a la tienda y esa circunstancia hace que los participantes comienzan a usar una serie de cartas repartidas al comienzo del juego, con las que pueden hacer que sus oponentes no logren comprar los productos que necesitan. El ganador será el jugador que antes complete todos los artículos de su lista de la compra. Un valor añadido a la emocionante trama de este juego, son las tarjetas de mercancías que contienen las fotos de sesenta artículos de la época y que componen un importante valor didáctico. En las partidas pueden participar de 2 a 5 jugadores y la edad mínima recomendada para jugar es de 12 años.

Hasta el momento este es el juego del *IPN* de mayor éxito en ventas tanto dentro como fuera de Polonia. Las distintas ediciones de *Kolejka*, desde 2012, se han comercializado con notable éxito, en siete países al otro lado de las fronteras polacas, Inglaterra, Rusia, Alemania, Francia, Japón, España y Rumania. Podemos decir que este juego se ha convertido en una divertida y didáctica manera de exportar la historia polaca.

Puzzle z portretem marszałka Józefa Piłsudskiego (*Puzzle* del retrato del mariscal Józef Piłsudski): Se trata de un *puzzle* de seiscientas piezas con un retrato del mariscal Józef Piłsudski. La imagen es una fotografía restaurada y coloreada digitalmente. Este juego incluye una completa biografía del carismático líder militar y político polaco.

Awans-zostań marszałkiem Polski (Promoción-conviértete en el mariscal de Polonia): Editado con motivo del 70.º aniversario del estallido de la Segunda Guerra Mundial, el juego consiste en identificar las insignias del Ejército polaco en 1939. Tras numerosas reediciones y ampliaciones, este juego ha sido uno de los de más éxito en ventas de los elaborados por el departamento de educación del *IPN*. De gran valor ilustrativo resulta la información que el juego contiene sobre héroes, condecoraciones y uniformes, del ejército polaco desde principios del siglo XX hasta 1939. La edad mínima recomendada para jugar es de 10 años y pueden participar de 2 a 3 jugadores.

Únicamente disponible en polaco, este videojuego como ya se ha mencionado en su versión de tablero, básicamente consiste en identificar las insignias del ejército polaco y asociarlas utilizando para ello una baraja con las mencionadas insignias. Se trata de un juego con una presentación bastante sencilla pero que al igual que el resto de versiones online de los juegos del IPN, es posible jugar sin dominar el polaco.

Across The Iron Courtain (Al otro lado de la Cortina de Hierro): Este juego fue diseñado por un equipo internacional de expertos de República Checa, Eslovaquia y Polonia. La finalidad del mismo es mostrar a los jugadores los mecanismos de fuga que las personas atrapadas en el lado soviético del Telón empleaban para llegar al otro extremo de Europa. El juego está diseñado de tal manera que resulta atractivo para todas las edades, editado únicamente en inglés, contiene una guía que ayuda a contextualizar la situación histórica a los jugadores empleando biografías reales de personas que lograron atravesar el Telón. Cada jugador participa con cuatro peones, aquel que consiga en primer lugar que todos sus peones lleguen a Europa Occidental será el vencedor. Para ello contará con distintas formas de escapar (avión, globo, tren, etc.) y tendrá que enfrentarse a las dificultades de una frontera totalmente militarizada y al acoso de los servicios secretos soviéticos. La edad mínima recomendada de los jugadores por el IPN es de 12 años y en las partidas pueden participar entre 5 y 10 jugadores.

Niepodległa (Independiente): Además de todos los juegos mencionados anteriormente, el IPN anuncia en su página web que pondrá a la venta este nuevo juego de mesa con motivo de los 100 años de la recuperación de la independencia. Se tratará de un juego en el que los jugadores no compitan entre sí, luchan juntos por la independencia desde 1914 a 1920. Según indica el IPN, se tratará de una superproducción con 19 dados, docenas de fichas, marcadores de madera y más de cien cartas perfectamente ilustradas. De nuevo, como todos los títulos anteriores, este juego ha sido concebido como un instrumento educativo, cuyo objetivo primario es atraer a amplios estratos sociales.

A modo de conclusión

Sin duda alguna aprender historia puede resultar atractivo si se hace de una manera divertida, las emociones y sentimientos que se experimentan jugando, son capaces de atraer a toda clase de público. Pero tras lo expuesto nos percatamos de la posible intención del IPN de ocultar una historia ideológica vinculada a los juegos de mesa y videojuegos que editan, basada en la manipulación de las emociones contra los enemigos históricos del país, alemanes y rusos.

En gran parte de los juegos que hemos expuesto, el enemigo o el causante de las circunstancias problemáticas para el país son las dos naciones citadas. En el resto de los juegos la intención es fomentar el patriotismo entre los jugadores mediante la exaltación del heroísmo y de los líderes históricos del país o los símbolos nacionales. Para gran parte del público más joven el aprender historia de esta manera resulta mucho más atractiva que hacerlo en las aulas con los métodos tradicionales. Mientras que entre los más adultos nos podríamos encontrar con cierto sentimiento nostálgico de los tiempos en los que el pueblo polaco era capaz de luchar, unido, por su libertad. Los juegos de mesa del IPN abarcan un público muy amplio, la edad mínima recomendada para la mayoría de ellos es a partir de los 10 años, y la accesibilidad a los mismos es muy alta, en las aulas, en las tiendas o en el ordenador de casa. Lo que nos hace dudar de la idoneidad de los juegos de

estrategia militar del catálogo del *IPN*, para un público muy joven, ya que estos implícitamente poseen cierto contenido violento como cualquier material protagonizado por la guerra.

Por otro lado, es innegable la calidad de los materiales usados para la realización de los juegos, el gobierno polaco cedió gran cantidad de materiales de archivo de notable relevancia. El apoyo que el gobierno ofrece al instituto hace que este represente la institución con más medios para la recuperación del pasado y la construcción de la memoria histórica nacional, lo que implica que cualquiera de sus iniciativas y especialmente las educativas, contengan ciertos aspectos morales provenientes de quienes sustentan de manera escrupulosa al *IPN*. El heroísmo y el patriotismo, habitualmente reconocibles en los discursos de los gobiernos conservadores, frente a cualquier duda histórica que ponga en cuestión el buen hacer del pueblo polaco en sus grandes encrucijadas.

Bibliografía

- ABRIL, G. (Diciembre, 2015). «Juegos de cartón para un mundo digital», *El país semanal*. Recuperado de internet: (www.devir.es/wp.../12/Juegos-de-cartón-para-un-mundo-digital-El-País-131215.pdf).
- FRUTOS, J.I. (2015). *Juegos de simulación en el aula: una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*, Tesis doctoral, Universidad de Málaga, 2015.
- INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA (2017). «Juega y crece, los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades», *Junta de Extremadura*. Recuperado de internet (<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>).
- MUGUETA, I. *et al.* (coords.) (2015). «Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con *Ages of Empires*», *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32.
- ŚMIECHOWSKI, K. y DAMSKI, P. (eds.) (2010). «Życziwa krytyka, nie krytykanctwo», HISTMAG.